

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERBICARA NEGOSIASI DENGAN PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*

Ardiyan Eko Saputro, Slamet Mulyono, Sri Hastuti

FKIP Universitas Sebelas Maret

E-mail : ardiyanekosaputro@gmail.com

Abstract: *The aims of this research are to improve: (1) students motivation to learn in learning to speaking negotiaton; and (2) students skill to speaking negotiatin in class X IIS 3 SMA Batik 2 Surakarta by applying role playing method. This research is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. Each cycle consists of four stages: (1) planning, (2) the implementation phase, (3) the stage of observation and interpretation, (4) stage of analysis and reflection. Pre-cycle of students motivation to learn is 10,17 less categories, in the cycle I was increased by 12,87good categories, and in the cycle II was increased to be 13,90 good categories. Increased students speaking negotiation skill can also be seen from the increasing number of students who can speaking negotiation and can reaches the score ≥ 75 in each cycle. In the first survey, the average value of negotiate students speaking skill is 57,22 by completeness percentage learning is 16,66%. On the cycle I was 74,67 by completeness percentage learning is 50% and in the second cycle was 85 by completeness percentage learning is 93,33%.*

Keywords : *motivation to learn, speaking negotiation skill, role playing method*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) meningkatnya motivasi siswa dalam pembelajaran berbicara negosiasi; dan (2) meningkatnya keterampilan berbicara negosiasi pada siswa kelas X IIS 3 SMA dengan menerapkan metode *role playing*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Motivasi belajar siswa pada prasiklus, yaitu 10,17 kategori kurang, pada siklus I meningkat 12,87 kategori baik, dan pada siklus II meningkat 13,90 kategori baik. Peningkatan keterampilan berbicara negosiasi siswa juga dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang dapat berbicara negosiasi mencapai skor ≥ 75 pada setiap siklus. Pada survei awal, nilai rata-rata keterampilan berbicara negosiasi siswa adalah 57,22 dengan persentase ketuntasan belajar 16,66%. Pada siklus I nilai rata-rata mencapai 74,67 dengan persentase ketuntasan belajar 50% dan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 85,00 dengan persentase ketuntasan belajar 93,33%.

Kata Kunci: motivasi belajar, berbicara negosiasi, metode *role playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dalam masyarakat yang dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, dari generasi ke generasi, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau melalui lembaga-lembaga lain) (Dwi Siswoyo dkk, 2007: 19). Berdasarkan Permendikbud No. 103 tahun 2014 pasal 2 ayat 1 tentang Proses Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah bahwa pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik interaktif, inspiratif, kontekstual, kolaboratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Bahasa Indonesia di dalam proses pembelajaran merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar, menengah, sampai jenjang perguruan tinggi. Kompetensi berbahasa sendiri terdiri atas empat aspek berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara sering sekali menjadi sorotan karena kurangnya motivasi dan penguasaan siswa dalam keterampilan berbicara. Menurut Sardiman (2011:75) motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Salah satu yang mengalami permasalahan pembelajaran keterampilan berbicara karena kurangnya motivasi ditemukan di kelas X IIS 3, pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X Kurikulum 2013 dalam Kompetensi Dasar (KD) berbicara negosiasi. Hasil survei pada prasiklus pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hal tersebut dapat dilihat dari

hasil wawancara guru dan nilai evaluasi siswa saat pembelajaran berbicara negosiasi.

Rendahnya keterampilan berbicara negosiasi siswa dikarenakan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan metode yang digunakan guru kurang menarik dan memotivasi siswa saat pembelajaran. Metode yang digunakan berupa metode ceramah dan penugasan kepada siswa untuk berdiskusi dalam menganalisis sebuah dialog negosiasi yang ada dalam buku. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan siswa yang mengakibatkan siswa menjadi kurang konsentrasi sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Kurangnya keterampilan berbicara negosiasi siswa di kelas X IIS 3 SMA Batik 2 Surakarta membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbicara dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara negosiasi siswa. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru bahasa Indonesia di kelas tersebut, diajukan solusi berupa penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. *Pertama*, apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbicara negosiasi? *Kedua*, apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara negosiasi siswa? Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan: (1) motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbicara negosiasi, dan (2) hasil keterampilan berbicara negosiasi siswa kelas X IIS 3 SMA Batik 2 Surakarta.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memperlihatkan cara pembelajaran dengan permainan yang efektif, meningkatkan kemampuan kerja sama dengan kelompok, dan diharapkan dengan metode ini, minat, motivasi, peran serta siswa dalam belajar juga akan meningkat (Kasmiyatun, 2013:373). Lebih lanjut, bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2006:161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Arriyani dan Wismiarti (2010) mengungkapkan bahwa anak yang memiliki sedikit pengalaman bermain peran terlihat mendapatkan kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka. Kelebihan *role playing* dibandingkan metode lain dijelaskan dalam Roestiyah (2008:93) yang berpendapat bahwa: (a) peserta didik akan lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berarti untuk peserta didik; (b) peserta didik lebih mudah memahami materi ataupun masalah-masalah sosial itu karena peserta didik bermain peran sendiri; (c) menumbuhkan sikap saling pengertian tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama karena peserta didik berperan seperti orang lain, maka peserta didik dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dapat merasakan perasaan orang lain dan dapat mengakui pendapat orang lain; (d) menimbulkan diskusi yang hidup karena merasa menghayati permasalahannya; dan (e) peserta didik yang tidak bermain peran atau penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMA Batik 2 Surakarta. Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas X IIS 3. Informasi subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ibu Salamah, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia dan siswa kelas X IIS 3 berjumlah 30 orang, dengan rincian 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan atas keterampilan berbicara negosiasi siswa yang dinilai masih rendah. Prosedur dalam penelitian ini mencakup langkah-langkah: (1) persiapan, (2) studi/survei awal, (3) pelaksanaan siklus, dan (4) penyusunan laporan. Pelaksanaan siklus meliputi (a) perencanaan tindakan (*planning*), (b) pelaksanaan tindakan (*acting*), (c) pengamatan (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*).

Tahap penelitian yang pertama adalah perencanaan tindakan (*planning*). Berdasarkan hasil pengidentifikasian dan penetapan masalah, peneliti mengajukan suatu alternatif penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran berbicara. Pada tahap ini peneliti menyajikan data yang telah dikumpulkan kemudian bersama guru menentukan solusi yang

tepat berdasarkan masalah yang dihadapi. Kemudian peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia sesuai dengan silabus yang telah disusun oleh guru. Setelah itu, peneliti bersama guru merancang skenario pembelajaran berbicara negosiasi dengan menerapkan metode *role playing*. Yang terakhir, peneliti dan guru menyusun sistem penilaian yang meliputi penilaian proses dan hasil dengan mengacu pada teori-teori yang relevan.

Tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan tindakan (*acting*). Tahap ini berupa penerapan metode *role playing* agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil keterampilan berbicara negosiasi siswa dalam pembelajaran berbicara negosiasi. Setiap tindakan yang dilakukan tersebut selalu diikuti dengan kegiatan pemantauan dan evaluasi serta analisis dan refleksi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah dapat mengatasi permasalahan yang ada. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi untuk mengumpulkan data yang akan diolah untuk mengetahui segala kelemahan yang mungkin muncul. Data yang telah dikumpulkan tersebut diolah untuk menentukan tindakan penelitian berikutnya.

Tahap yang ketiga adalah observasi (*observing*). Tahap ini dilakukan untuk memonitor tindakan yang terjadi di dalam kelas. Dalam tahap ini, peneliti mengadakan observasi sebagai partisipan pasif, peneliti berada di dalam lokasi penelitian, tetapi tidak berperan aktif dalam kegiatan yang berlangsung. Setelah itu, peneliti mengadakan *sharing idea* dengan guru yang bersangkutan mengenai hasil pengamatan peneliti. Dalam forum *sharing idea* tersebut, diungkapkan kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang berlangsung dengan memfokuskan pada penampilan guru di kelas dan respons siswa terhadap stimulan guru. Setelah data terkumpul, peneliti mengolah data tersebut hingga dapat disajikan pada guru agar dapat dicari solusi untuk berbagai permasalahan yang muncul.

Tahap yang terakhir adalah analisis dan refleksi (*reflecting*). Tahap ini dilakukan untuk menganalisis hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk menentukan langkah-langkah perbaikan apa yang dapat ditempuh sehingga

didapatkan suatu solusi untuk semua permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbicara. Pada tahap ini, peneliti menganalisis atau mengolah data yang telah dikumpulkan, kemudian menyajikannya dalam pertemuan dengan guru yang bersangkutan. Setelah berdiskusi, diambil kesimpulan yang berupa hasil dari pelaksanaan penelitian. Dari hasil penarikan kesimpulan ini dapat diketahui apakah penelitian ini berhasil atau tidak sehingga dapat ditentukan langkah selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk melihat keterampilan berbicara negosiasi siswa. Berdasarkan hasil evaluasi nilai, masih banyak siswa kelas X IIS 3 yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 30 peserta didik, 25 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM, dan hanya 5 peserta didik atau <25% yang pencapaian nilainya di atas KKM yang ditetapkan SMA Batik 2, yakni 75. Rendahnya nilai rata-rata serta hanya 5 siswa dari 30 siswa yang mampu memperoleh ≥ 75 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara negosiasi siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti dan guru membuat rancangan pembelajaran guna mengatasi permasalahan tersebut.

Siklus I

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama sebagai berikut. *Tahap orientasi*, guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran, mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa untuk belajar. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. *Tahap apersepsi*, guru melakukan apersepsi dengan bertanya seputar materi negosiasi yang pernah dilakukan siswa dan menjelaskan pentingnya bernegosiasi. Siswa merespons dan menjawab pertanyaan guru berdasarkan pengalamannya di masyarakat. Setelah membangun konteks, guru menjelaskan pengertian dan struktur teks negosiasi lalu memberikan contoh negosiasi di masyarakat. *Pemilihan masalah*, selesai menerangkan, guru membagi kelas menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. Kelompok

acak bebas memilih. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru mengemukakan masalah yang akan diangkat dari kehidupan peserta didik agar dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. *Pemilihan peran*, guru mengarahkan siswa memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang didapat, kemudian siswa mendeskripsikan karakter apa yang harus dikerjakan oleh pemain. *Menyusun tahap-tahap bermain peran*, guru memberikan fasilitas dialog negosiasi dan memberikan pengarahan, kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas dialog negosiasi yang akan diperankan dan membagi peran yang akan dimainkan siswa; *Menyiapkan pengamat*, siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan kelompok masing-masing untuk memberikan penilaian kepada kelompok lain yang akan praktik bermain peran. *Pemeranan*, guru menunjuk kelompok satu per satu untuk mempraktikkan skenario bermain peran sesuai dialog negosiasi yang sudah dibuat. *Evaluasi*, di akhir pembelajaran guru menyimpulkan pembelajaran dan menugaskan tiap kelompok memperbaiki dialog negosiasi yang telah dibuat untuk dipresentasikan di pertemuan selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus I pertemuan kedua sebagai berikut. *Tahap orientasi*, guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam; guru mengondisikan kelas dan menyuruh siswa yang piket di hari tersebut untuk membersihkan kelas; guru mengecek kehadiran siswa. *Apersepsi*, guru melakukan apersepsi dengan bertanya seputar materi negosiasi yang pernah dilakukan siswa dan menjelaskan pentingnya bernegosiasi, kemudian guru menayangkan video negosiasi untuk menarik perhatian siswa. *Tahap pemilihan masalah*, guru menugaskan siswa untuk kembali ke kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan pertama; setelah itu guru mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan pertama; kemudian guru menugaskan kelompok untuk berdiskusi kembali tentang dialog negosiasi dengan topik yang dikaji sebelumnya. *Pemilihan peran*, guru mengarahkan siswa memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang didapat, kemudian siswa mendeskripsikan karakter apa yang harus dikerjakan oleh pemain sesuai dengan pengalaman

masing-masing. *Menyusun tahap-tahap bermain peran*, guru memberikan fasilitas dialog negosiasi dan memberikan pengarahan, kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas dialog negosiasi yang akan diperankan dan membagi peran yang akan dimainkan siswa. *Menyiapkan pengamat*, siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan kelompok masing-masing untuk memberikan penilaian kepada kelompok lain yang akan praktik bermain peran. *Pemeranan*, menunjuk kelompok satu per satu untuk mempraktikkan skenario bermain peran sesuai dialog negosiasi yang sudah dibuat. Setelah itu, siswa menyajikan/mempraktikkan dialog negosiasi untuk mendapat tanggapan dari kelompok lain. *Diskusi dan evaluasi*, guru dan siswa melakukan refleksi dan merangkum pembelajaran yang sudah dilaksanakan agar dikembangkan untuk praktik berbicara dipertemuan selanjutnya; guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya; guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Guru memberikan apersepsi dengan menggali pengalaman siswa dalam berbicara negosiasi. Guru bertanya tentang pengalaman pribadi siswa saat bernegosiasi langsung di masyarakat. Pada saat ini siswa mulai antusias menjawab pertanyaan guru karena pertanyaan tersebut merupakan hal yang pernah dialami oleh siswa. Guru bertanya tentang negosiasi dan apa saja yang harus diperhatikan saat bernegosiasi. Guru menguatkan pengertian negosiasi dan menjelaskan tentang berbicara negosiasi dengan memperhatikan tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, pemahaman maksud tujuan negosiasi. Hal tersebut disambut biasa karena materi tersebut sering dijelaskan sebelumnya. Perhatian siswa mulai terfokus kembali saat guru menampilkan video negosiasi pegawai bank. Hal ini membuat perhatian siswa meningkat. Seluruh siswa menyimak contoh negosiasi dengan seksama. Siswa kemudian sangat antusias mengeluarkan pendapatnya tentang contoh negosiasi tersebut. Kemudian, guru menyuruh siswa berkelompok untuk berdiskusi dan mengembangkan naskah negosiasi yang telah diberikan guru. Dari kegiatan ini terlihat siswa mulai bisa mengembangkan imajinasinya dari karakter tokoh yang akan dimainkan. Untuk hasil akhirnya guru menugaskan siswa untuk mempraktikkan negosiasi secara langsung di depan kelas.

Selama proses pembelajaran pada siklus I yang sudah menerapkan metode pembelajaran *role playing*, siswa sudah terlihat tertarik pada pembelajaran berbicara negosiasi. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Hal itu terlihat dari siswa yang bersungguh-sungguh memperhatikan penjelasan guru, tidak seperti pada observasi awal. Namun, masih ada pula siswa yang masih sibuk dengan urusannya sendiri, seperti mengobrol dengan teman sebangku, melamun, dan asik bermain sendiri.

Jika dilihat dari kriteria yang telah ditetapkan maka, dapat dikatakan bahwa siklus I belum berhasil karena peningkatan rata-rata ketuntasan nilai keterampilan berbicara negosiasi siswa dengan kriteria 75% siswa mendapat nilai ≥ 75 belum tercapai. Akan tetapi, jika dibandingkan pada prasiklus atau sebelum tindakan, pada siklus I ini mengalami peningkatan nilai. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang mampu mencapai KKM pada observasi yang awalnya hanya 16,66% dengan rata-rata nilai 57,22, sedangkan pada siklus I menjadi 50% dengan rata-rata nilai 74,67. Hal ini menunjukkan setidaknya terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam berbicara negosiasi. Dari refleksi siklus I, dilakukan perancangan kegiatan sebagai upaya perbaikan dari siklus I. Oleh karena itu, peneliti dan guru melaksanakan siklus II.

Siklus II

Pada siklus II pertemuan pertama, langkah-langkah yang ditempuh guru sebagai berikut. *Tahap orientasi*, guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran, mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa untuk belajar. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. *Apersepsi*; setelah *tahap orientasi*, guru melakukan apersepsi dengan bertanya seputar materi negosiasi yang pernah dilakukan siswa dan menjelaskan pentingnya bernegosiasi. Siswa merespons dan menjawab pertanyaan guru berdasarkan pengalamannya di masyarakat. Setelah membangun konteks, guru menjelaskan aspek-aspek dalam berbicara, struktur kebahasaan, dan struktur interaksi negosiasi lalu memberikan contoh tayangan video negosiasi. *Pemilihan masalah*, selesai menerangkan, guru membagi kelas

menjadi 5 kelompok. Untuk mengefektifkan waktu guru membuat kelompok seperti pada siklus I. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing, kemudian guru menugasi siswa untuk mendiskusikan dialog negosiasi yang telah dibuat pada siklus I dan dikembangkan sesuai topik masing-masing kelompok. *Pemilihan peran*, guru menarik perhatian siswa untuk bertanya tentang peran negosiasi dan topik yang dikaji siswa, kemudian kelompok diberikan tugas untuk mengembangkan ide-ide pada dialog negosiasi tersebut. *Menyusun tahap-tahap bermain peran*, siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas dialog negosiasi yang akan diperankan dan membagi peran yang akan dimainkan siswa. *Menyiapkan pengamat*, siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan kelompok masing-masing untuk memberikan penilaian kepada kelompok lain yang akan praktik bermain peran. *Pemeranan*, setelah tugas selesai, guru menugaskan siswa untuk mempraktikkan naskah dialog yang telah dibuat secara langsung di depan kelas dan ditanggapi oleh siswa lain. Semua kelompok mendapat giliran mempraktikkan naskah negosiasinya. *Diskusi dan evaluasi*, di akhir pembelajaran guru menyimpulkan pembelajaran dan menugaskan tiap kelompok memperbaiki dialog negosiasi dan peran masing-masing untuk dipresentasikan di pertemuan selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada siklus II pertemuan kedua, langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru sebagai berikut. *Tahap orientasi*, guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam; guru mengondisikan kelas dan menyuruh siswa yang piket di hari tersebut untuk membersihkan kelas; guru mengecek kehadiran siswa. *Pemilihan masalah*, guru menugaskan siswa untuk kembali ke kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan pertama dan menyiapkan properti; setelah itu guru mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan pertama; kemudian guru menugaskan kelompok untuk berdiskusi tentang teks dialog negosiasi dengan topik yang dikajinya. *Pemilihan peran*, merangsang siswa untuk bertanya tentang teks negosiasi dan topik yang akan dikajinya disertai dengan memberikan pengarahan untuk menyelesaikan tugas dengan menggali pengalaman hidup masing-masing individu siswa dalam kelompok. *Menyusun tahap-tahap bermain peran*, guru memberikan fasilitas dan memberikan pengarahan agar siswa mampu

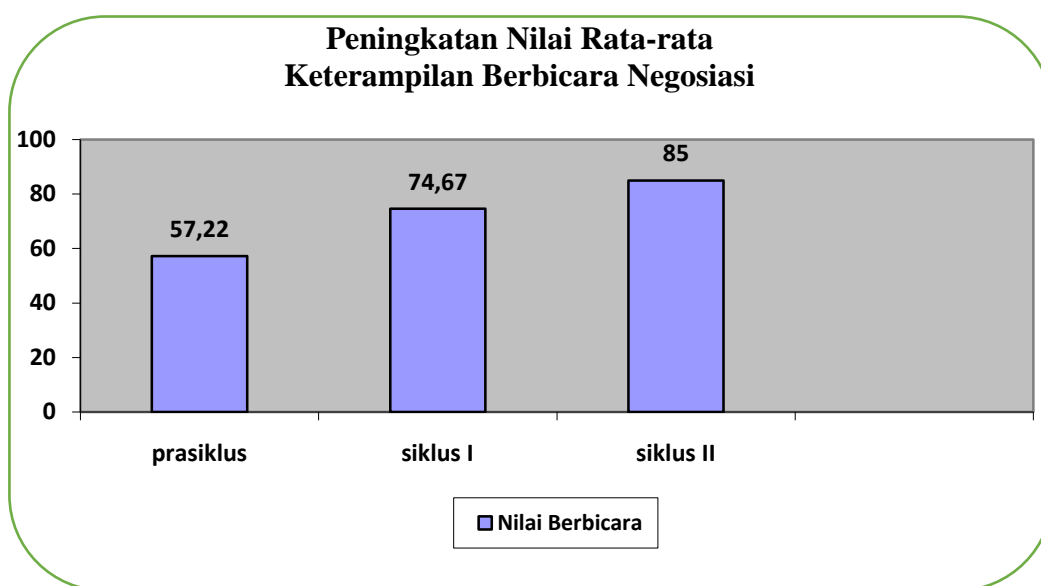
mempraktikkan teks negosiasi yang dibuat dengan penghayatan peran yang ekspresif seperti berbicara pada umumnya. *Menyiapkan pengamat*, guru membantu siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi dan menyelesaikan tugasnya. *Pemeranan*, guru mengarahkan siswa untuk mempraktikkan hasil diskusinya dengan berdialog negosiasi dengan menggunakan properti di depan kelas; guru menilai keterampilan berbicara dan kelompok lain memberikan kritikan/saran kepada kelompok yang maju. *Diskusi dan evaluasi*, guru dan siswa melakukan refleksi dan merangkum pembelajaran yang sudah dilaksanakan; guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang totalitas dalam memerankan dialog negosiasinya; guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya; guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada siklus II ini siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam praktik berbicara negosiasi di depan kelas. Dengan adanya penayangan video negosiasi oleh guru dan dengan bantuan penggunaan properti saat praktik seolah-olah sedang bernegosiasi sesungguhnya, membuat siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara negosiasi, mengembangkan kata-kata, imajinasi dan ide dalam bernegosiasi. Motivasi belajar siswa selama pembelajaran berbicara negosiasi juga terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran berbicara negosiasi yang sekarang menjadi lebih menarik dan tidak membosankan seperti pada pembelajaran berbicara sebelum menggunakan metode *role playing*. Pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa diajak untuk bermain dalam peran dan menjadikan siswa seolah-olah sedang berada dalam situasi negosiasi sesungguhnya. Mereka juga merasa bahwa kegiatan berbicara adalah kegiatan yang menyenangkan dan tidak sulit seperti apa yang mereka rasakan sebelum tindakan dilakukan.

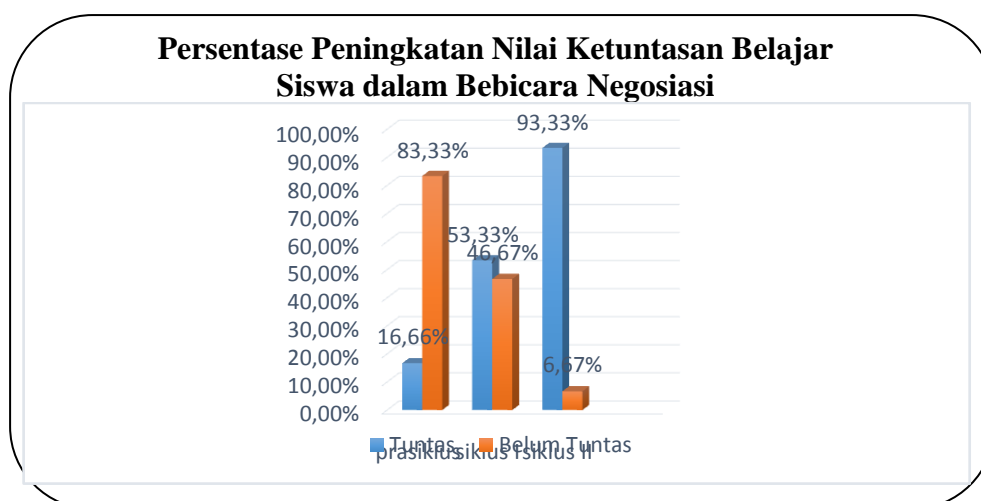
Perbandingan Antasiklus

Berdasarkan hasil akhir siklus II, dapat dilihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil keterampilan berbicara negosiasi siswa dalam pembelajaran berbicara negosiasi. Pada pengamatan peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari peningkatan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya pada

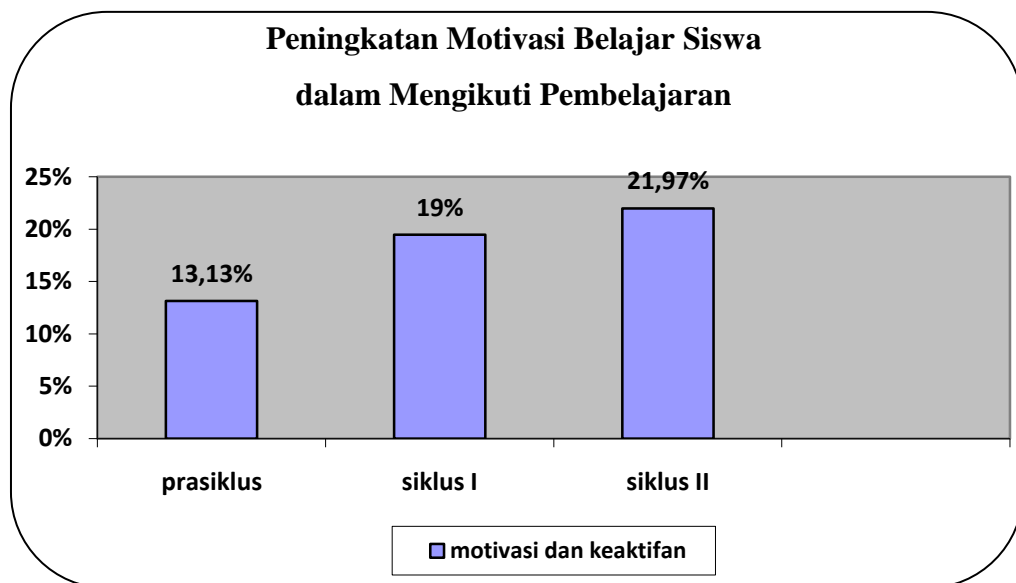
prasiklus 10,17 meningkat menjadi 12,87 pada siklus I dan meningkat menjadi 13,90 pada siklus II. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II dapat dilihat pula adanya peningkatan nilai keterampilan berbicara negosiasi. Hal ini terbukti siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 mencapai 93,33% dengan rata-rata nilai 85. Berikut disajikan rata-rata nilai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1. Peningkatan Nilai Keterampilan Berbicara Siswa



Gambar 2. Peningkatan Persentase Nilai Ketuntasan Belajar Siswa dalam Berbicara negosiasi



Gambar 3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Berbicara Negosiasi

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbicara negosiasi. Hal tersebut ditandai melalui peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada prasiklus perolehan nilai motivasi belajar adalah 10,17 dalam kategori kurang, pada siklus I meningkat menjadi 12,87 dalam kategori baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 13,90 baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara negosiasi dalam pembelajaran berbicara negosiasi. Dengan kata lain, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara negosiasi siswa kelas X IIS 3 SMA Batik 2 Surakarta. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai tes keterampilan berbicara negosiasi pada setiap siklusnya. Pada prasiklus, nilai rata-rata tes keterampilan berbicara negosiasi mencapai 57,22 dengan persentase ketuntasan 16,66%. Pada siklus I, nilai rata-rata tes keterampilan berbicara negosiasi mencapai 74,67 dengan

persentase ketuntasan 50%. Pada Siklus II, nilai rata-rata tes keterampilan berbicara negosiasi mencapai 85 dengan persentase ketuntasan 93,33%.

Berdasarkan simpulan di atas dapat diajukan saran-saran sebagai berikut. *Pertama*, saran bagi guru: (1) guru perlu mengembangkan pelaksanaan pembelajaran berbicara negosiasi dengan metode *role playing* dan media yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil keterampilan berbicara negosiasi, guru sebaiknya sering memberikan motivasi kepada siswa agar memaksimalkan segala yang dimiliki untuk mendapatkan hasil maksimal, guru harus tanggap terhadap berbagai hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran dan berusaha untuk mengatasinya, guru harus membuat evaluasi dan sistem penilaian yang tepat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar-mengajar. *Kedua*, saran bagi siswa: siswa harus menyadari bahwa pembelajaran berbicara negosiasi dapat memberikan manfaat bagi kehidupan terutama dalam hal berbicara dengan orang lain, siswa sebaiknya lebih kritis dan terbuka terhadap hal-hal baru yang mereka peroleh sehingga mampu menunjang proses dan hasil belajar mereka di sekolah, sebaiknya siswa lebih aktif dan berani selama proses pembelajaran berlangsung dan siswa harus banyak berlatih berbicara dan tidak malu untuk meminta bantuan guru apabila menghadapi kesulitan belajar. *Ketiga*, bagi sekolah: pihak sekolah hendaknya menambah sarana dan prasarana untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbicara sehingga siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran berbicara, pihak sekolah sebaiknya membuat kebijakan sebagai upaya meningkatkan profesionalisme guru, misalnya mengikutsertakan guru dalam forum-forum ilmiah seperti MGMP, seminar pendidikan, dan diklat dalam bidang pendidikan, pihak sekolah sebaiknya memotivasi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran misalnya dengan melakukan penelitian tindakan kelas disertai pemilihan model, metode, dan media yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arriyani& Wismiarti. (2010). Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD (Sentra Peran). Pustaka Al-Falah: Jakarta.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Kasmiyatun, E. (2013). *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume I Nomor 2, April 2013, ISSN 12302-6405*.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, Y.M. dan Rudiyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, D., dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.